GRA TERENOWA
„Podróż do źródeł”

scenariusz

Scenariusz dotyczy gry terenowej o charakterze edukacyjnym.
Gra jest ogólnodostępna i bezpłatna dla uczestników.

TEMAT GRY – Historia

Duży, połyskujący odcieniami fioletu owad przysiadł na płatkach facelii. Wtedy pomyślałeś: – Ten owad pasuje do zdjęcia Zadrzechni z elektronicznego atlasu owadów. Faktycznie, ostatnio tę niezwykłą pszczołę udało się zaobserwować w kilku miejscach w Polsce pierwszy raz od blisko 100 lat!... – Jak się tutaj znalazłaś? – zapytałeś cicho, pochylając się nad zdziwionym owadem. A wtedy Zadrzechnia zadarła głowę i wybzyczała: – Zabrałam się „na gapę” autem wracającym z Chorwacji. Moi przodkowie stąd pochodzili, chciałam sprawdzić, czy warto tu zamieszkać.

Twoim zadaniem jest przekonanie Zadrzechni do pozostania w mieście. Pokaż jej świat kwiatów i zapylaczy, opowiedz jej o ich wyglądzie i zwyczajach. Spraw, by samotna pszczoła powróciła do Polski po 100 latach nieobecności. Czy to Ci się uda – zależy tylko od Ciebie! Postępuj według instrukcji, poruszając się od punktu 1 do punktu 8.

Nie zapomnij zabrać ze sobą Zadrzechni. Ruszajcie w drogę!

INFORMACJE OGÓLNE

1. Autorem Gry „PODRÓŻ DO ŹRÓDEŁ” jest Fundacja Ekotrend z siedzibą w Warszawie, nr KRS 00000619171.
2. Pobranie Gry ze strony internetowej Autora oznacza stosowanie się do zasad zawartych w niniejszej liście.
3. Organizatorem Gry może być każda jednostka, która pobierze Grę ze strony internetowej Autora **www.ekotrend.pl**.
4. W celu przeprowadzenia Gry Organizator powinien wykonać następujące czynności:
   a. wydrukować materiały do Gry (1 plansza „Start Gry” i 8 plansz edukacyjnych, karta zadań dla każdego uczestnika);
   b. samodzielnie opracować plan sytuacyjny z naniesioną lokalizacją punktów 1–8 lub sporządzić zwięzły opis trasy;
   c. sformułować informację dla uczestników, tj. ustalić czas trwania, lokalizację, zasady poruszania;
   d. rozmieścić plansze w terenie po uzyskaniu stosownych zgód;
   e. zorganizować punkt wydawania materiałów czynny do zakończenia ustalonego czasu Gry.

5. Organizator Gry ponosi odpowiedzialność za jej przeprowadzenie na terenie, który jest jego własnością lub na którym uzyskał zgodę zarządcy, a udział w Grze reguluje odrębnym dokumentem uczestnictwa.
6. Autor Gry jest wyłączony z odpowiedzialności za przeprowadzenie Gry przez Organizatora, w szczególności za skutki Gry wynikające z jej przebiegu i doboru lokalizacji.
7. Za teren Gry uważa się wszystkie miejsca, na których rozmieszczone są materiały pobrane ze strony Autora oraz miejsca, w których Grę prowadzą osoby reprezentujące Organizatora.
8. Uczestnikiem, bez względu na wiek, płeć i poziom wiedzy, może być każda osoba, która dobrowolnie wyrazi wolę uczestnictwa w Grze, z zastrzeżeniem, że osoby w wieku poniżej 13 lat powinny brać udział w Grze wyłącznie pod opieką osoby dorosłej (np. rodzic, opiekun, nauczyciel).
9. Uczestnicy mogą przystąpić do Gry samodzielnie lub w zespołach (zaleca się liczebność do max. 4 osób).
10. Czas potrzebny na rozwiązanie zadań wynosi ok. 30 min., dodatkowy czas należy przewidzieć na pokonanie trasy.
11. Uczestnicy Gry powinni być w stanie zdrowia i kondycji fizycznej, umożliwiającej udział w Grze przez minimum 30 minut, bez względu na warunki atmosferyczne.

CELE GRY

- Prezentacja owadów zapylających i ich roli w przyrodzie oraz życiu człowieka.
- Omówienie znaczenia roślin dla różnorodności zapylaczy.
- Przekazanie wiedzy na temat właściwego doboru roślin przyjaznych owadom zapylającym.
- Zmotywowanie do podejmowania inicjatyw na rzecz owadów zapylających w lokalnych społecznościach.

ZASADY GRY

1. Zadaniem uczestników jest przejście wszystkich punktów Gry, rozwiązanie zadań oraz odgadnięcie hasła głównego Gry.
2. Trasa Gry rozpoczyna się w punkcie z napisem „Start Gry" i przechodzi przez 8 ponumerowanych kolejno punktów na podstawie dołączonego opisu lub planu sytuacyjnego.
3. Na karcie umieszczonych jest 8 zadań, które należy wykonać na każdym z punktów na podstawie informacji zamieszczonej na planszy o tym samym numerze.
4. Rozwiązanie na każdym z punktów uzyskiwane jest przez zamalowanie w karcie zadań odpowiednich pól, tworzących kształt litery. Odgadnięte litery posłużą do odgadnięcia słowa finałowego w Grze.
5. Czas gry jest nieograniczony.
6. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim, wobec czego uczestnicy mają obowiązek stosować się do przepisów ruchu drogowego i zachowywać szczególną ostrożność przy przekraczaniu ciągów komunikacyjnych.
7. Podczas całego czasu trwania Gry uczestnicy stosują się do poleceń Organizatora.
8. Prawo do ostatecznej interpretacji zasad Gry należy wyłącznie do Organizatora.

PRZYGOTOWANIE PUNKTÓW GRY

1. Wydrukować na dowolnym nośniku komplet plansz edukacyjnych dedykowanych punktom Gry od 1 do 8 oraz planszę z napisem „Start Gry".
2. Wydrukować dwustronnie komplet kart zadań, które prowadzić będą uczestników przez Grę.
3. Wykonać opis lub plan trasy dla uczestników Gry i zgodnie z tym rozmieścić i odpowiednio umocować w terenie plansze edukacyjne. Plan dołączyć do kart zadań w formie wkładki informacyjnej zawierającej również kontakt telefoniczny do Organizatora Gry.
4. Przygotować kartę kontrolną z prawidłowymi odpowiedziami w punktach 1–8 oraz hasło finałowe.

NIW

Sfinansowano przez Narodowy Instytut Wolności – Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego ze środków Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich na lata 2014–2020

NOWE FIO

Realizacja: FUNDACJA ekotrend